

NewBaseGame Informe Axel Gonzalez

1) Cambios en la música y efectos de sonido

```
14 #Instantiate mixer
15 mixer.init()
16
17 #Load audio file
18 mixer.music.load('Musica.mp3')
19
20 print("music started playing...")
21
22 #Set preferred volume
23 mixer.music.set_volume(0.2)
24
25 #Play the music
26 mixer.music.play()
27
114         elif event.key == pygame.K_SPACE:
115             gameState[xpos_canon,ypos_canon] = 2
116             mixer.music.load('disparo.mp3')
117             mixer.music.play()
```

Mixer es un módulo de pygame para cargar y reproducir sonido

mixer.init(): Inicia el módulo

mixer.music.load(): Busca el archivo de sonido, que lo buscare en la misma carpeta en la que está guardado el archivo con el código del juego

mixer.music.set volume(): Regula el volumen del archivo de sonido

mixer.music.play(): Reproduce el archivo

El archivo de sonido “disparo.mp3” es reproducido cuando la barra espaciadora es presionada, sin embargo esto hace que la música de fondo se pare.

2) Cambios en el color de disparos, nave y escombros

Las siguientes líneas son las que le dan forma a la nave

```

160     #Dibujado
161     #H
162     gameState[xpos+5,59+ypos] = 1
163     gameState[xpos+5,58+ypos] = 1
164     gameState[xpos+5,57+ypos] = 1
165     gameState[xpos+5,56+ypos] = 1
166     gameState[xpos+5,55+ypos] = 1
167     gameState[xpos+6,57+ypos] = 1
168     gameState[xpos+7,59+ypos] = 1
169     gameState[xpos+7,58+ypos] = 1
170     gameState[xpos+7,57+ypos] = 1
171     gameState[xpos+7,56+ypos] = 1
172     gameState[xpos+7,55+ypos] = 1
173     #Alas
174     gameState[xpos+4,57+ypos] = 1
175     gameState[xpos+8,57+ypos] = 1
176     gameState[xpos+4,58+ypos] = 1
177     gameState[xpos+8,58+ypos] = 1
178     gameState[xpos+3,58+ypos] = 1
179     gameState[xpos+9,58+ypos] = 1
180     gameState[xpos+3,59+ypos] = 1
181     gameState[xpos+9,59+ypos] = 1

```

El uno que se ve al final es el que “ilumina” / “activa” las celdas para que se haga la forma principal de la nave (H) y la forma de las alas.



Para poder darle el color azul tenemos que modificar la siguiente línea:

```

265         else:
266             pygame.draw.polygon(screen, (32, 45, 230), poly, 0) #color
267

```

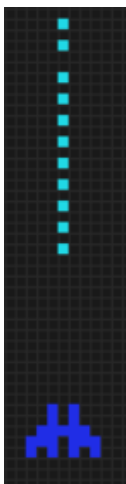
(32, 45, 230), hace referencia al código de colores RGB

La siguiente línea le da el color a los disparos:

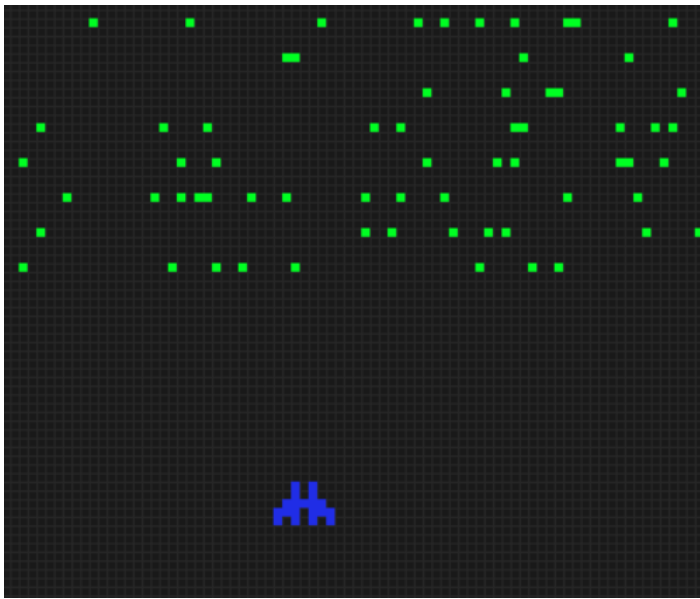
```

264             pygame.draw.polygon(screen, (32, 217, 230), poly, 0)
265

```



Y esta línea les da el color verde a los escombros:



Explicacion del codigo

El codigo asi como en lenguaje C, empieza inicializando y declarando librerias para el funcionamiento del juego, cosas como:

- El tamaño de la pantalla
- la música
- las dimensiones de las celdas
- el color del BG (Background)

Para el funcionamiento del juego, analiza si alguna tecla presionada:

- tecla flecha izquierda, la velocidad del eje X decrece en 1.
- tecla flecha derecha, la velocidad del eje X crece en 1.
- tecla flecha abajo, la velocidad de eje Y crece en 1.
- tecla flecha arriba, la velocidad del eje Y decrece en 1.

La tecla espacio sirve para disparar, setea el punto de disparo y se reproduce el sonido correspondiente.

para el movimiento de la nave. Esta se borra y se escribe/dibuja en una nueva posición según como se mueve, en base a la velocidad seteada con las flechas